

# The Lost Crown: A Ghosthunting Adventure

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **The Lost Crown: A Ghosthunting Adventure**

**autor: Antoni „HAT” Józefowicz**

**GRYOnline.pl**

**Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.**

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent Darkling Room, Wydawca Got Game Entertainment, Wydawca PL IQ Publishing  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Opis przejścia – Dzień pierwszy</b>	<b>4</b>
Sedge Marsh	4
Saxton	8
<b>Opis przejścia - Dzień drugi</b>	<b>17</b>
Saxton I	17
Jaskinie Saxton	22
Saxton II	26
Sedge Marsh / Northfield	28
Saxton III	36
<b>Opis przejścia - Dzień trzeci</b>	<b>49</b>
Saxton	49
<b>Opis przejścia - Dzień czwarty</b>	<b>59</b>
Saxton I	59
Ulcombe	62
Saxton II	68
The Carrion Wood	69
Saxton III	74
<b>Opis przejścia - Dzień piąty</b>	<b>75</b>
Saxton	75

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)



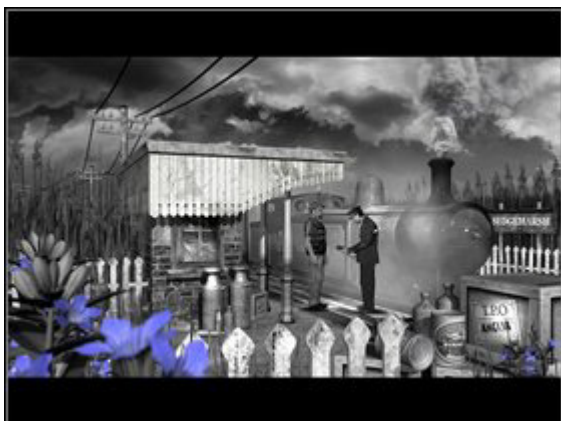
## Wprowadzenie

Poradnik do klimatycznej, mrocznej przygodówki *The Lost Crown: Ghosthunting Adventure* zawiera pełen opis przejścia gry. Naszym bohaterem jest Nigel Danvers, który przybywa w dość niecodziennych okolicznościach do nadmorskiej, angielskiej miejsciny Saxton. Nie jest to tylko ciche miasteczko – obecność istot nie z tego świata jest tu niemal wyczuwalna. Podczas zabawy zdarzy Ci się napotkać zjawiska paranormalne wiele razy.

**Antoni „HAT” Józefowicz**

# Opis przejścia – Dzień pierwszy

S e d g e M a r s h



Zaczynamy jak zwykle od filmowego intra, po którym można poczuć lekki niepokój. A gdy możemy już sterować naszym uciekinierem – Nigelem Danversem – zacznij od przejrzenia dokumentów w inwentarzu. Potem czas na rozmowę z konduktorem. Potem udaj się na peron i przyjrzyj plakatom – dowiesz się z nich o mieście Saxton. Rzuć też okiem na beczki.



Wróć do konduktora i skieruj się przejściem w lewo. Niestety, Nigel obawia się iść tamtędy. Wróć do miłego pracownika kolei – przeszedł głębię peronu – i zapytaj o ścieżkę. Dowiesz się, że prowadzi do miasteczka i... konduktor powie coś dziwnego, jednak szybko zmieni temat i poprosi Cię o zwrot **portfela** młodej damie, która jechała tym samym pociągiem.



Z dokumentów dowiesz się, że nazywa się ona Lucy Reubans. Idź ścieżką, a zaprowadzi Cię ona do bagien. Na mostku skręć w lewo. Teraz nastąpi krótka animacja. Potem przyjrzyj się zniszczonemu mostkowi po lewej i zawróć. Idź w prawo, po drodze obejrawszy mapę. Zagadaj mężczyznę – niezbyt rozmowny. Miń go i idź w prawo.



Zwróć uwagę na leżący na ziemi **fragment tabliczki**. Weź go. Wróć i idź ścieżką na górze. Tu przyjrzyj się kamieniowi z symbolem. Idź w lewo (dwa razy), a dotrzesz do wieży. Leży za nią drugi **fragment tabliczki**.



Idź stąd w prawo – przed wejściem wisi trzeci **fragment tabliczki**. Kliknij na niego, a zobaczysz, że brakuje jednego elementu, by stworzyć cały napis. Skieruj się na prawo od jaskini, tam leży ostatni kawałek. Wróć z nim i zamontuj wszystkie elementy w należyłym porządku.



Wejź w mroczną czeluść. W grocie rzuć okiem na **gazetę**. Spójrz na ścienny malunek przedstawiający morskiego potwora – po lewej. Koło niego jest przejście w lewo – użyj go. Staniesz przed kratą. Przyjrzy się zwisającej stronie gazety, a potem zajrzyj do wnętrza (kliknij na górną część kraty).



Wróć do grotty i opuść ją wyjściem na plażę. Rzuć okiem na opuszczony dom. Nie możesz na razie podejść do bawiącego się chłopca, lecz możesz iść w lewo. Tu porozmawiaj ze spacerowniczką – pytaj ją najpierw o wybrzeże, a potem przedstaw się. Od tego momentu możesz poczuć się dość dziwnie. Wykorzystaj wszystkie tematy rozmowy.



Wróć pod opuszczony dom. Chłopiec zniknął. Przejdź w prawo. Znajdziesz się na plaży. Stąd trzykrotnie idź w lewo, po drodze oglądając kraby na łodziach. Staniesz przed grotą. Niestety, Nigel odmówi wejścia w głąb. Cofnij się zatem w prawo i wyjdź schodami.